

# รายงานผลการประเมิน ความคุ้มค่าในการดำเนินงาน

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)



## รายงานผลการประเมินความคุ้มค่าในการดำเนินงาน ของสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ ประจำปีงบประมาณ 2562

ในปีงบประมาณ 2562 สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) (สปร.) ได้มอบหมายให้บริษัท คัสต้อม เอเชีย จำกัด ประเมินความคุ้มค่าในการลงทุนโครงการที่มีความสำคัญของ สปร. เพื่อให้การจัดทำแนวทาง เครื่องมือ และวิธีในการประเมินความคุ้มค่าของโครงการสามารถบรรลุเป้าหมายผลผลิตและผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น เปรียบเทียบกับเงินลงทุน รวมถึงสามารถวิเคราะห์ต้นทุนต่อหน่วย วิเคราะห์ประสิทธิภาพการดำเนินงาน วิเคราะห์ปัญหา และปัจจัยเสี่ยงที่ผลต่อความสำเร็จ รวมทั้งจัดทำข้อเสนอแนะแนวทางในการบริหารจัดการโครงการ และการบริหารจัดการทรัพยากรในระยะยาว

การศึกษาได้ใช้เครื่องมือการวิเคราะห์ผลตอบแทนทางสังคมจากการลงทุน (Social Return on Investment : SROI) ในการประเมิน และใช้เทคนิคในการตีมูลค่าผลลัพธ์เป็นมูลค่าทางการเงินด้วยเทคนิค Revealed Preference โดยเป็นการอนุมานมูลค่าจากการสังเกตการณ์ว่าคนทั่วไปใช้จ่ายเงินอย่างไรกับสิ่งที่ใกล้เคียงกันและมีมูลค่าตลาดอ้างอิง ซึ่งอ้างอิงจากข้อมูลสำรวจภาวะเศรษฐกิจและสังคมของครัวเรือน (Socio-Economic Survey : SES) ที่จัดทำโดยสำนักงานสถิติแห่งชาติ

ทั้งนี้ สปร. และที่ปรึกษาได้คัดเลือกโครงการที่มีความสำคัญของแต่ละหน่วยงานภายในมาทำการประเมินความคุ้มค่าในการดำเนินงานจำนวน 3 โครงการ ได้แก่ 1) โครงการพัฒนาแนวทางและการขยายผลการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมอง ของ สปร. ส่วนกลาง 2) โครงการงานกิจกรรมส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้อุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการชั้น 8 ของอุทยานการเรียนรู้ และ 3) โครงการเทศกาล Night at the Museum ของสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ โดยมีผลการประเมินดังนี้

## 1) โครงการพัฒนาแนวทางและขยายผลการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมองของ สปร.

จากการดำเนินโครงการพัฒนาแนวทางและขยายผลการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมองของสปร. โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแนวทางการจัดการศึกษาสำหรับครอบครัวเด็กปฐมวัยตามหลักการพัฒนาสมอง รวมถึงการพัฒนาบุคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการดูแลเด็กในช่วงปฐมวัยให้สามารถนำองค์ความรู้ แนวคิดการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมองใช้ในการพัฒนาเด็กปฐมวัยได้อย่างถูกต้องเหมาะสม โดยกลุ่มเป้าหมายของโครงการได้แก่ ครูผู้ดูแลเด็ก ครูผู้สอน พ่อแม่/ผู้ปกครองในระดับปฐมวัย อีกทั้งยังรวมไปถึงประชาชนและผู้ที่เกี่ยวข้องทั่วไป

ในส่วนความสอดคล้องของโครงการมีความสอดคล้องกับการจัดสรรงบประมาณรายจ่ายประจำปี 2561 ในส่วนยุทธศาสตร์ที่ 3 เกี่ยวกับด้านการพัฒนาและการเสริมสร้างศักยภาพคน และยังสอดคล้องกับแผนบูรณาการในเป้าหมายที่ 1 อันเนื่องมาจากการศึกษา ทักษะการคิดวิเคราะห์ การเรียนรู้ตลอดชีวิต และศักยภาพของผู้เรียน และยังสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ที่ 4 การเผยแพร่และถ่ายทอดองค์ความรู้ให้เข้าถึงประชาชน

โดยโครงการได้ผ่านการดำเนินงานแล้วเสร็จด้วยงบประมาณรวมเบิกจ่ายและผูกพันสัญญาคิดเป็นมูลค่า 2,499,952 บาท จากเป้าหมายของโครงการที่วางไว้ว่าจะมีครู ผู้บริหาร และผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย มีความรู้ความเข้าใจการจัดการศึกษาเด็กปฐมวัยตามหลักการพัฒนาสมองจำนวน 400 คน เมื่อดำเนินการเสร็จสิ้นสามารถทำให้เกิดผลลัพธ์เกินกว่าเป้าที่วางไว้เป็นจำนวน 480 คน คิดเป็นสัดส่วนมากกว่าที่คาดการณ์ไว้ถึงร้อยละ 20

ในการประเมินโครงการและวิเคราะห์ความคุ้มค่า ทางทีมที่ปรึกษา ได้พิจารณาค่าใช้จ่ายที่มีความเกี่ยวข้องกับการได้รับประโยชน์หรือการเข้าร่วมกิจกรรมของโครงการ ซึ่งสามารถแยกมุมมองออกเป็น 4 มิติ ดังนี้

### มิติที่ 1 การพัฒนาบุคลากร

- การอบรม มีการคำนึงถึงค่าใช้จ่ายการเข้าอบรมหลักสูตรการพัฒนาครู และการใช้สื่อ ทั้งนี้หลักสูตรการอบรมจะต้องเน้นเรื่องการส่งเสริมกระบวนการคิดของเด็กปฐมวัยเป็นหลัก เนื่องจากเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับโครงการโดยตรง

- ค่าใช้จ่ายที่สามารถประหยัดได้จากการเข้าร่วมโครงการ เช่น การศึกษา การอ่าน เนื่องจากได้รับความรู้ในเชิงปฏิบัติการ ดังนั้นจึงถือว่าเป็นการประหยัดค่าใช้จ่ายดังกล่าวได้

### มิติที่ 2 การผลิตสื่อการเรียนการสอน

- คำนึงถึงค่าใช้จ่ายของหลักสูตรการตัดต่อคลิปวิดีโอ/สื่อมัลติมีเดีย เพื่อมาคิดคำนวณ เนื่องจากเป็นค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้องกับโครงการโดยตรง

### มิติที่ 3 การพัฒนาเด็ก มีการแบ่งเป็น 2 ประเด็น ได้แก่

- การพัฒนาทักษะทางอารมณ์ของเด็กปฐมวัย ในเชิงการประหยัดค่าใช้จ่ายในการเรียนรู้/การทำกิจกรรม เช่น อุปกรณ์บันเทิงการกีฬา เครื่องเล่น ค่าผ่านประตู ค่าเรียนและเล่นกีฬา

- การหลีกเลี่ยงและป้องกันอันตรายที่เกิดจากการเรียนรู้ ซึ่งค่าใช้จ่ายในส่วนเวชภัณฑ์และค่าตรวจรักษาพยาบาลก็มีความเกี่ยวข้อง เนื่องจากข้อมูลการสำรวจจากกลุ่มงานพัฒนาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ พบว่า ในแต่ละปีจะมีเด็กบาดเจ็บจากการเล่นอุปกรณ์เครื่องเล่นสนามทั้งประเทศกว่า 34,075 ราย ต่อปี และพบว่าเด็กปฐมวัย มีอัตราการบาดเจ็บถึงร้อยละ 37 โดยมีสาเหตุและปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดอุบัติเหตุในสนามเด็กเล่น ดังนั้นนอกจากผู้ปกครองต้องมี

ความรู้ ความเข้าใจในหลักพัฒนาการสมอง ยังสามารถที่จะควบคุมลดความเสี่ยงจากการเล่นที่ผิดวิธี และลดอุบัติเหตุที่เกิดขึ้นได้อีกด้วย ทั้งนี้ผู้ปกครองสามารถเลือกสนามเด็กเล่นและส่งเสริมกิจกรรมที่ส่งผลต่อการพัฒนาสมองสำหรับเด็กที่เหมาะสมที่สุด

#### มิติที่ 4 อื่นๆ

- ซึ่งในการคำนวณมูลค่าโครงการ จะต้องพิจารณาค่าใช้จ่ายในส่วนที่เกี่ยวข้องให้ครอบคลุม โดยการนำข้อมูลค่าใช้จ่ายในมิติต่างๆ มาคิดคำนวณมูลค่าผลลัพธ์ ซึ่งนำมาจากข้อมูลสำรวจภาวะเศรษฐกิจและสังคมของครัวเรือน (Socio-Economic Survey : SES) จากสำนักงานสถิติแห่งชาติ จะพิจารณาค่าใช้จ่ายในประเด็นที่มีความเชื่อมโยงกับโครงการ โดยอ้างอิงค่าใช้จ่ายในการเข้าร่วมกิจกรรมจากสถานการณ์จริง ซึ่งในโครงการนี้มีการอบรมครู ผู้ดูแลเด็ก และครูผู้สอน ที่อยู่ในโครงการในพื้นที่ 4 ภูมิภาคของโรงเรียนต้นแบบ ดังนั้น ข้อมูลค่าใช้จ่ายจึงคิดคำนวณจาก 4 ภูมิภาค และทางทีมที่ปรึกษา ได้นำข้อมูลที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับกิจกรรมและโครงการ เช่น ค่าใช้จ่ายหลักสูตรการอบรมครู หลักสูตรการตัดต่อคลิปวิดีโอ จากแหล่งข้อมูลอ้างอิงที่สามารถเชื่อถือได้มาประมวลเพื่อให้เป็นหน่วยเดียวกับกรอบการประเมินในการศึกษาครั้งนี้ มีรายละเอียดตารางที่ 1

**ตารางที่ 1** การคิดคำนวณมูลค่าผลลัพธ์ที่เกี่ยวข้องกับการอบรวมการจัดการศึกษาสำหรับ  
เด็กปฐมวัยตามหลักการพัฒนาสมองของ สบร.

| พื้นที่ / ประเด็น            | การเดินทาง<br>ใน<br>โอกาส<br>พิเศษ<br>(บาท) | การ<br>อ่าน<br>ค่าใช้จ่าย<br>(บาท) | ค่าใช้จ่าย<br>อื่นๆ<br>(บาท) | อุปกรณ์<br>บันเทิง<br>การ<br>กีฬา<br>เครื่อง<br>เล่น<br>(บาท) | การ<br>ศึกษา<br>(บาท) | การตัด<br>ต่อคลิป<br>วิดีโอ/<br>สื่อมัลติ<br>มีเดีย<br>(บาท) | หลักสูตร<br>พัฒนา<br>ครูและ<br>การใช้<br>สื่อฯ<br>(บาท) |
|------------------------------|---|------------------------------------|------------------------------|---|-----------------------|--|---|
| ภาคกลาง+ภาคตะวันออก          | 362   | 232                                | 9                            | 18  | 237                   |  |   |
| ภาคเหนือ                     | 168   | 190                                | 2                            | 18  | 207                   |  |   |
| ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ        | 159   | 249                                | 8                            | 16  | 176                   |  |   |
| ภาคใต้                       | 301   | 146                                | 11                           | 31  | 304                   |  |   |
| รวม                          | 990   | 817                                | 30                           | 83  | 924                   |  |   |
| มูลค่ารวมคิดเป็นต่อปี        | 11,880                                      | 9,804                              | 360                          | 996   | 11,088                | 14,990   | 3,450   |
| มูลค่ารวมทั้งหมด             | 52,568                                      |                                    |                              |   |                       |  |   |
| มูลค่าผลประโยชน์ต่อ<br>สังคม | 52,568 บาท × 480 คน = 25,232,640 บาท        |                                    |                              |   |                       |  |   |

นอกเหนือจากการดำเนินโครงการอบรวมยังมีการผลิตวิดีโอองค์ความรู้  
เผยแพร่ในช่องสื่อสารสาธารณะ เช่น YouTube และ บันทึกลงแผ่น DVD จำนวน 100  
แผ่นเพื่อให้เป็นหนึ่งในความรู้ให้กับพ่อแม่ ผู้ปกครองของโรงเรียนต้นแบบ ซึ่ง  
สามารถตีมูลค่าผลประโยชน์ต่อสังคมในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการแจกจ่าย DVD  
ได้ดังตารางที่ 2

### ตารางที่ 2 การคิดคำนวณมูลค่าผลลัพธ์ที่เกี่ยวข้องกับการแจกจ่าย DVD

| พื้นที่ / ประเด็น               | เวชภัณฑ์และค่า<br>ตรวจรักษาพยาบาล<br>(บาท)  | อุปกรณ์บันเทิงการ<br>กีฬา เครื่องเล่น<br>ค่าใช้จ่าย (บาท) | ค่าผ่านประตู ค่า<br>เรียนและเล่นกีฬา<br>ค่าใช้จ่าย (บาท) |
|---------------------------------|---|---|--|
| ภาคกลาง+ภาคตะวันออก             | 284   | 18  | 17   |
| ภาคเหนือ                        | 195   | 18  | 6  |
| ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ           | 196   | 16  | 8  |
| ภาคใต้                          | 281   | 31  | 11   |
| รวม                             | 956   | 83  | 42   |
| มูลค่ารวมคิดเป็นต่อปี           | 11,472                                      | 996   | 504  |
| <b>มูลค่ารวมทั้งหมด</b>         | <b>12,972</b>                               |   |  |
| <b>มูลค่าผลประโยชน์ต่อสังคม</b> | <b>12,972 บาท × 100 คน = 1,297,200 บาท*</b> |   |  |

ยิ่งไปกว่านั้นการดำเนินโครงการอบรมเครือข่ายสนามเด็กเล่นตามหลักการพัฒนาสมอง BBL ยังมีการตีพิมพ์เป็นรูปเล่ม จำนวน 300 เล่ม เพื่อนำไปสู่การเผยแพร่ความรู้สำหรับผู้ที่มีความสนใจในการที่จะพัฒนาพื้นที่เล่นของเด็กปฐมวัยในรูปแบบของสนามเด็กเล่นตามหลักการพัฒนาสมอง BBL ซึ่งสามารถตีมูลค่าผลประโยชน์ต่อสังคมในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการแจกจ่ายคู่มือได้ดังตารางที่ 3

### ตารางที่ 3 การคิดคำนวณมูลค่าผลลัพธ์ที่เกี่ยวข้องกับการแจกจ่ายคู่มือ

| พื้นที่ / ประเด็น               | การอ่าน (บาท)                           | ค่าใช้จ่ายอื่นๆ (บาท) |
|---------------------------------|---|-----------------------|
| ภาคกลาง+ภาคตะวันออก             | 232                                     | 9                     |
| ภาคเหนือ                        | 190                                     | 2                     |
| ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ           | 249                                     | 8                     |
| ภาคใต้                          | 146                                     | 11                    |
| รวม                             | 817                                     | 30                    |
| มูลค่ารวมคิดเป็นต่อปี           | 9,804                                   | 360                   |
| <b>มูลค่ารวมทั้งหมด</b>         | <b>10,164</b>                           |                       |
| <b>มูลค่าผลประโยชน์ต่อสังคม</b> | <b>10,164 × 300 คน = 3,049,200 บาท*</b> |                       |

| Input                      | Output            | Outcomes      | Impact     |              |             |
|----------------------------|-------------------|---------------|------------|--------------|-------------|
|                            |                   |               | Deadweight | Displacement | Attribution |
| เงินลงทุน                  | คนเข้าร่วมกิจกรรม | มูลค่าผลลัพธ์ |            |              |             |
| 2,499,952                  | 480               | 52,568        | 49.45%     | 49.77%       | 0%          |
| Value of Input             |                   |               |            |              | 2,499,952   |
| Value of Social benefits   |                   |               |            |              | 6,407,770   |
| *value of social benefits  |                   |               |            |              | 1,297,200   |
| **value of social benefits |                   |               |            |              | 3,049,200   |
| SROI ratio                 |                   |               |            |              | 4.30        |

โดยค่าอัตราส่วน SROI ถูกคำนวณตามสมการ

$$\begin{aligned}
 & ((\text{Output} \times \% \text{Outcomes}) \times \text{Value}) \times (1 - \% \text{Deadweight}) \times (1 - \% \text{Displacement}) \times (1 - \% \text{Attribution}) / \text{Input} \\
 & = ((480 \times 100\%) \times 52,568) \times (1 - 49.45\%) \times (1 - 49.77\%) / 2,499,952 \\
 & = (480 \times 52,568) \times 50.55\% \times 50.23\% = 6,407,770 \\
 & = 6,407,770 + 1,297,200 + 3,049,200 / 2,499,952 \\
 & = 4.30
 \end{aligned}$$

\*มูลค่าผลลัพธ์ส่วนเกินและมูลค่าของผลลัพธ์ทดแทน นำมาจากข้อมูลการเก็บแบบสอบถามออนไลน์

จากการประเมินโครงการผ่านกรอบแนวคิด SROI อัตราส่วนระหว่างมูลค่าผลประโยชน์ต่อสังคมทางตรงที่ผ่านการหักลบอัตราส่วนมูลค่าผลลัพธ์ส่วนเกิน (โอกาสที่ผลลัพธ์จะเกิดขึ้นเอง แม้ไม่มีกิจกรรมนี้) ที่ร้อยละ 49.45 และมูลค่าของผลลัพธ์ทดแทน (โอกาสที่ผลลัพธ์สามารถทดแทนได้จากที่อื่นๆ) ที่ร้อยละ 49.77 ของโครงการพัฒนาแนวทางและขยายผลการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมอง มีมูลค่าได้เท่ากับ 6,407,770 บาท ซึ่งนำมาคำนวณร่วมกับผลลัพธ์ที่ได้จาก \*มูลค่าผลลัพธ์จากการแจกจ่าย DVD เท่ากับ 1,297,200 และ \*\*มูลค่าผลลัพธ์จากการแจกจ่ายคู่มือ เท่ากับ 3,049,200 บาท



จะสามารถก่อให้เกิดผลตอบแทนทางสังคมเป็นมูลค่ารวม 10,754,170 บาท และเมื่อหักลบจากงบประมาณที่ใช้ไปจำนวน 2,499,952 บาท จะยังเหลือมูลค่าเป็นบวกอยู่ที่ 8,254,218 บาท

เมื่อคิดคำนวณอัตราส่วนระหว่างมูลค่าผลประโยชน์ต่อสังคมของ โครงการพัฒนาแนวทางและขยายผลการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนา สมอง เมื่อทำการคิดมูลค่าผลลัพธ์ต่อมูลค่าของต้นทุนซึ่งเป็นปัจจัยนำเข้า ทำให้ ได้อัตราส่วน SROI ที่ 1 : 4.30 ซึ่งหมายความว่าในงบประมาณทุกๆ 1 บาทที่ใช้ ลงทุนไปกับโครงการสามารถทำให้เกิดผลตอบแทนทางสังคม 4.30 บาท

อย่างไรก็ตามในการคำนวณครั้งนี้เป็นการคำนวณมูลค่าเบื้องต้น ซึ่ง โครงการลักษณะนี้เป็นโครงการที่จะสามารถสร้างและต่อยอดประโยชน์ในระยะ ยาว หากกลุ่มเป้าหมายมีการนำความรู้ที่ได้ไปเผยแพร่และใช้ประโยชน์จะ ก่อให้เกิดมูลค่าผลประโยชน์ทางสังคมมากเป็นพิเศษ

### ข้อเสนอแนะจากที่ปรึกษา

- ในการประเมินโครงการและวิเคราะห์ความคุ้มค่าสามารถแยกมุมมอง ออกเป็น 2 มิติหลัก คือ

- 1) มิติเรื่องการพัฒนาบุคลากร
- 2) มิติเรื่องการผลิตสื่อการเรียนการสอน

อย่างไรก็ตามอาจพิจารณาในเรื่องมิติอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้ ประกอบการประเมินความคุ้มค่าโครงการ เช่น การพัฒนาการของกลุ่มเด็ก ปฐมวัย การพัฒนาทักษะทางอารมณ์ของเด็กปฐมวัย และการประหยัด ค่าใช้จ่ายค่ารักษาพยาบาล โดยมีมิติที่ได้กล่าวมาข้างต้น เป็นเรื่องที่ทางทีมที่ ปรึกษา ได้พิจารณาว่ามีความเกี่ยวข้องกับโครงการนี้ แต่ในบางมิติที่กล่าว เช่น การพัฒนาการของกลุ่มเด็กปฐมวัย และ การพัฒนาทักษะทางอารมณ์ของเด็ก ปฐมวัย สามารถนำมาประเมินในการคำนวณความคุ้มค่าได้ แต่อาจยังไม่พบข้อมูล

ทางสถิติที่เกี่ยวข้อง ดังนั้นจึงเป็นหนึ่งในอุปสรรคของการใช้ข้อมูลในการคำนวณความคุ้มค่า ซึ่งหน่วยงานอาจพิจารณาการเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการ และการพัฒนาทักษะทางด้านอารมณ์ของเด็กปฐมวัยเพื่อสามารถใช้ประโยชน์จากข้อมูลได้ในอนาคต

- หากพิจารณากลุ่มเป้าหมายของโครงการและตัวชี้วัด สามารถสังเกตได้ว่าตัวชี้วัดไม่ได้ครอบคลุมกลุ่มเป้าหมายทั้งหมดที่ระบุในแผน มีการระบุเป้าหมายผู้เข้าร่วม 400 คน จาก ครู ผู้บริหาร และผู้ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย แต่อย่างไรก็ตามในการคำนวณระบุกลุ่มประโยชน์ต่อกลุ่มเป้าหมาย เห็นได้ชัดว่ามีสามารถสร้างประโยชน์แก่กลุ่มเป้าหมาย คือ ครู ผู้ดูแลเด็ก ครูผู้สอน พ่อแม่/ผู้ปกครองในระดับปฐมวัย และประชาชนผู้สนใจทั่วไป ซึ่งนอกจากการอบรมการจัดทำสื่อวีดิทัศน์ในพื้นที่ 4 ภูมิภาค มีการอบรมเฉพาะกลุ่มครู ซึ่งถือว่าเป็นกลุ่มเป้าหมายหลัก ยังมีการจัดทำ DVD และคู่มือเพื่อเป็นเครื่องมือในการเผยแพร่การให้ความรู้แก่กลุ่มเป้าหมายอื่นๆอีกด้วย ดังนั้นควรพิจารณาเรื่องการกำหนดตัวชี้วัดให้มีความสอดคล้องและครอบคลุมกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้สามารถสะท้อนผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการดำเนินงานของโครงการได้ ยิ่งไปกว่านั้นโครงการนี้เป็นหนึ่งในโครงการที่สามารถสะท้อนถึงเศรษฐกิจและสังคม ซึ่งสามารถสร้างผลกระทบในระยะยาว ดังนั้นควรมีกรอบเวลาในการติดตามและประเมินผลในระยะเวลาที่เหมาะสม เนื่องจากอาจมีการส่งต่อความรู้และประโยชน์จากกลุ่มเป้าหมายต่างๆ ไปยังวงกว้าง

- หากเทียบลักษณะการดำเนินงานและผลลัพธ์สามารถทำได้ดี เนื่องจากสามารถเรียงลำดับความสำคัญในการพัฒนาแนวทางและจัดการบริหารได้ดี มีส่วนเกี่ยวข้องหลักในการพัฒนาเด็กปฐมวัยโดยให้ความสำคัญกับการพัฒนาบุคลากร มีการใช้สนามเด็กเล่นในการจัดการการเรียนรู้ เพื่อให้ไปถึงเป้าหมายวางไว้ อย่างไรก็ตาม ควรมีการให้ความสำคัญหรือเรียงลำดับความสำคัญของประเภทการแบ่งความรู้ให้ชัดเจน เช่น การเข้าอบรม สื่อ DVD และคู่มือเพื่อให้สามารถวิเคราะห์ผลลัพธ์ในแต่ละประเภทของสื่อและเครื่องมือที่เลือกใช้

## 2) โครงการงานกิจกรรมส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้อุทยานการเรียนรู้ ต้นแบบและบริการชั้น 8

ในส่วนของโครงการภายใต้พื้นที่ขอบเขตการดำเนินงานของอุทยานการเรียนรู้ โครงการงานกิจกรรมส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้อุทยานการเรียนรู้ ต้นแบบและบริการชั้น 8 มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมการอ่านเสริมความรู้ สร้างความเข้าใจด้วยกิจกรรม สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายและสร้างสรรค์ในรูปแบบต่างๆ รวมถึงเสริมสร้างทักษะความคิด การอ่านและกระตุ้นการเรียนรู้ให้กลุ่มเป้าหมายสนใจการอ่าน การเรียนรู้จากสิ่งรอบตัว และจุดประกายความคิดนำไปเรียนรู้ด้วยตนเองเชิงลึกต่อไป อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้กลุ่มเป้าหมายได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับวิทยากรและผู้เชี่ยวชาญผ่านประสบการณ์ตรง และจากการลงมือปฏิบัติจริง

ในส่วนของความสอดคล้องของโครงการ มีความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ และนโยบายรัฐบาลในยุทธศาสตร์ที่ 4 ซึ่งเป็นด้านการศึกษาและการเรียนรู้ การทำนุบำรุงศาสนา ศิลปะและวัฒนธรรม รวมถึงสอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์ชาติ และพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 ในยุทธศาสตร์ที่ 1 การเสริมสร้างและพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์ ตัวโครงการยังมีความสอดคล้องกับการจัดสรรงบประมาณรายจ่ายประจำปี ในส่วนยุทธศาสตร์ที่ 3 ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพคน อีกทั้งสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ที่ 2 การพัฒนาต้นแบบแหล่งเรียนรู้

โดยโครงการมีการวางกลุ่มเป้าหมายได้แก่ เยาวชนในช่วงอายุต่างๆ และประชาชนทั่วไป ดำเนินงานแล้วเสร็จด้วยงบประมาณรวมเบิกจ่ายแล้วทั้งสิ้นเป็นมูลค่า 9,750,253 บาท และจากเป้าหมายของโครงการที่วางไว้ว่าจะมีเด็ก เยาวชนและประชาชนที่เข้าร่วมกิจกรรมของโครงการเป็นจำนวน 25,170 คน เมื่อดำเนินการเสร็จสิ้นสามารถทำให้เกิดผลลัพธ์เกินกว่าเป้าที่วางไว้เป็นจำนวน 37,711 คน คิดเป็นสัดส่วนมากกว่าที่วางไว้ถึงร้อยละ 50

ในการประเมินโครงการและวิเคราะห์ความคุ้มค่า ทางทีมที่ปรึกษาฯ ได้พิจารณาค่าใช้จ่ายที่มีความเกี่ยวข้องกับการได้รับประโยชน์หรือการเข้าร่วมกิจกรรมของโครงการ ซึ่งสามารถแยกมุมมองออกเป็น 3 มิติ ดังนี้

### **มิติที่ 1 การเรียนรู้**

โดยจะเน้นเรื่องการอ่าน การอบรมความรู้ ซึ่งเป็นเรื่องที่มีผู้เข้าร่วมได้รับประโยชน์โดยตรง และสามารถประหยัดค่าใช้จ่ายได้ เช่น ค่าใช้จ่ายด้านการอ่าน ค่าเรียนคอมพิวเตอร์สำหรับเด็ก

### **มิติที่ 2 ความบันเทิงหรือสันทนาการ**

เนื่องจากลักษณะโครงการเป็นการทำกิจกรรมที่หลากหลาย และมีการอบรมสันทนาการเชิง Workshop ในเชิงปฏิบัติจริง ดังนั้นจึงเป็นค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้องที่ต้องนำมาคิดคำนวณ

### **มิติที่ 3 อื่นๆ**

ซึ่งในการคำนวณมูลค่าโครงการ จะต้องพิจารณาค่าใช้จ่ายในส่วนที่เกี่ยวข้องให้ครอบคลุม โดยการนำข้อมูลค่าใช้จ่ายในมิติต่างๆ มาคิดคำนวณมูลค่าผลลัพธ์ ซึ่งนำมาจากข้อมูลสำรวจภาวะเศรษฐกิจและสังคมของครัวเรือน (Socio-Economic Survey : SES) จากสำนักงานสถิติแห่งชาติ จะพิจารณาค่าใช้จ่ายในประเด็นที่มีความเชื่อมโยงกับโครงการ โดยอ้างอิงค่าใช้จ่ายในการเข้าร่วมกิจกรรมจากสถานการณ์จริง ในส่วนของค่าใช้จ่ายเฉลี่ยต่อเดือนของครัวเรือน ทางทีมที่ปรึกษาได้นำเอาตัวเลขสถิติค่าใช้จ่ายเฉลี่ยในเขตกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล และนำข้อมูลในประเด็นที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับกิจกรรมและโครงการที่ดำเนินงานโดย สปร. จากแหล่งข้อมูลอ้างอิงที่สามารถเชื่อถือได้มาประมวลเพื่อให้อยู่ในกรอบการประเมินของการศึกษาครั้งนี้ รายละเอียดดังตารางที่ 4

**ตารางที่ 4** การคิดคำนวณมูลค่าผลลัพธ์ที่เกี่ยวข้องกับโครงการงานกิจกรรมส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้อุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการชั้น 8

| ประเด็น                             | มูลค่าต่อปี (บาท)                               |
|-------------------------------------|---|
| การอ่าน                             | 3,312   |
| ค่าผ่านประตู ค่าเรียนและค่าเล่นกีฬา | 636   |
| เรียนคอมพิวเตอร์สำหรับเด็ก          | 8,100   |
| การบันเทิง                          | 5,628   |
| ค่าสัมมนาการ (workshop)             | 500   |
| ค่าใช้จ่ายอื่นๆ                     | 204   |
| <b>มูลค่ารวมทั้งหมด</b>             | <b>18,380</b>                                   |
| <b>มูลค่าผลประโยชน์ต่อสังคม</b>     | <b>18,380 บาท x 37,711 คน = 693,128,180 บาท</b> |

เมื่อคำนึงถึงมูลค่าของผลกระทบที่เกิดขึ้นของตัวโครงการจากกรอบมูลค่าผลลัพธ์ของโครงการที่เกิดจากการดำเนินงานของสปร. โครงการงานกิจกรรมส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้อุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการ ชั้น 8 สามารถก่อให้เกิดผลตอบแทนทางสังคมเป็นมูลค่า 176,301,906 บาท ซึ่งเมื่อหักลบจากงบประมาณที่ใช้ไปจำนวน 9,750,253 บาท จะยังเหลือมูลค่าเป็นบวกอยู่ที่ 166,551,653 บาท

| Input     | Output            | Outcomes      | Impact                   |              |             |
|-----------|-------------------|---------------|--------------------------|--------------|-------------|
|           |                   |               | Deadweight               | Displacement | Attribution |
| เงินลงทุน | คนเข้าร่วมกิจกรรม | มูลค่าผลลัพธ์ |                          |              |             |
| 9,750,253 | 37,711            | 18,380        | 51.95%                   | 47.06%       | 0%          |
|           |                   |               | Value of Input           |              | 9,750,253   |
|           |                   |               | Value of Social benefits |              | 176,301,906 |
|           |                   |               | SROI ratio               |              | 18.08       |

โดยค่าอัตราส่วน SROI ถูกคำนวณตามสมการ

$$\begin{aligned} & ((\text{Output} \times \% \text{Outcomes}) \times \text{Value}) \times (1 - \% \text{Deadweight}) \times (1 - \\ & \% \text{Displacement}) \times (1 - \% \text{Attribution}) / \text{Input} \\ & = ((37,711 \times 100\%) \times 18,380) \times (1 - 51.95\%) \times (1 - 47.06\%) / \\ & 9,750,253 \\ & = (37,711 \times 18,380) \times 48.05\% \times 52.94\% = 176,301,906 / 9,750,253 \\ & = 18.08 \end{aligned}$$

\*มูลค่าผลลัพธ์ส่วนเกินและมูลค่าของผลลัพธ์ทดแทน นำมาจากการข้อมูลการเก็บแบบสอบถามออนไลน์

จากการประเมินโครงการผ่านกรอบแนวคิด SROI อัตราส่วนระหว่างมูลค่าผลประโยชน์ต่อสังคมที่ผ่านการหักลบอัตราส่วนมูลค่าผลลัพธ์ส่วนเกิน (โอกาสที่ผลลัพธ์จะเกิดขึ้นเองหากไม่มีกิจกรรมนี้) ที่ร้อยละ 51.95 และมูลค่าของผลลัพธ์ทดแทน (โอกาสที่ผลลัพธ์สามารถหาทดแทนได้จากที่อื่นๆ) ที่ร้อยละ 47.06 ของโครงการงานกิจกรรมส่งเสริมการอ่านการเรียนรู้อุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการ ชั้น 8 ต่อมูลค่าของต้นทุนซึ่งเป็นปัจจัยนำเข้า ทำให้ได้อัตราส่วน SROI ที่ 1 : 18.08 ซึ่งหมายความว่าในงบประมาณทุกๆ 1 บาทที่ใช้ลงทุนไปกับโครงการสามารถทำให้เกิดผลตอบแทนทางสังคม 18.08 บาท

### ข้อเสนอแนะจากที่ปรึกษา

- โครงการลักษณะนี้จะไม่มีความซับซ้อนมากเท่าไร เนื่องจากเป็นลักษณะที่ผู้เข้าร่วมได้รับประโยชน์โดยตรงจากการเข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งสามารถทำได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของโครงการ อย่างไรก็ตาม ในการกำหนดตัวชี้วัด ควรพิจารณาตัวชี้วัดอื่นๆ นอกจากเรื่องจำนวนครั้งในการจัดกิจกรรม เพราะไม่สามารถวัดผลการได้รับความรู้หรือประโยชน์ของการเข้าร่วมกิจกรรมที่แท้จริงได้ แต่อาจจะพิจารณาเรื่องความรู้ความเข้าใจ หรือการพัฒนาของทักษะในด้านต่างๆ จากที่เข้าร่วมกิจกรรม

- ในการบริหารจัดการโครงการถือว่าสามารถทำได้ดี โดยเห็นได้จากวัตถุประสงค์ของโครงการ และการกำหนดกลุ่มเป้าหมายที่มีความครอบคลุมและ

ชัดเจน รวมไปถึงการจัดกิจกรรมต่างๆที่มีความหลากหลายและน่าสนใจ การดำเนินงานในโครงการนี้บรรลุเป้าหมายตามที่วางไว้ข้างต้น วิเคราะห์ได้จากการนำผลลัพธ์และผลผลิตที่เกิดขึ้นมาเปรียบเทียบกับเงินลงทุน ยิ่งไปกว่านั้นในการคำนวณและวิเคราะห์ผ่านกรอบแนวคิด SROI ยังช่วยสะท้อนให้เห็นถึงประสิทธิภาพ ผลกระทบ และผลประโยชน์ในการดำเนินงานต่อต้นทุนได้ชัดเจนยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตามโครงการนี้สามารถสะท้อนบทบาทของการเป็นแหล่งเรียนรู้ที่สร้างสรรค์กิจกรรมที่สามารถส่งเสริมและเสริมสร้างทักษะที่เป็นประโยชน์ในการพัฒนาความรู้ได้ดี และเพื่อการบริหารจัดการโครงการให้เกิดประโยชน์และมีประสิทธิภาพมากขึ้นในอนาคตทางทีมที่ปรึกษาฯ มีความเห็นว่าควรพิจารณาประเภทกิจกรรมที่เหมาะสมกับแต่ละกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งจากการศึกษากลุ่มเป้าหมายของโครงการมีความครอบคลุมทั้งกลุ่มเป้าหมายหลักและเป้าหมายรองถือเป็นเรื่องที่ดีอยู่แล้ว แต่หากมีการเจาะจงกลุ่มช่วงอายุให้มีความเหมาะสมกับแต่ละประเภทกิจกรรมอาจจะทำให้เกิด การรับรู้ ความเข้าใจ และเกิดประโยชน์สูงสุดแก่กลุ่มเป้าหมายในช่วงอายุนั้นๆ นอกจากนั้นเป็นที่สังเกตได้ว่ามีผู้เข้าร่วมกิจกรรมจำนวนมากกว่าเป้าหมายที่วางไว้ อาจมีสาเหตุจากความน่าสนใจของกิจกรรม ดังนั้นหากมีการประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับกิจกรรมมากขึ้นจะทำให้มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมและผู้ได้รับประโยชน์เพิ่มมากขึ้นด้วย ซึ่งจะทำให้โครงการเกิดความคุ้มค่าในด้านการลงทุนด้านการบริหารจัดการโครงการเพิ่มสูงขึ้น และสามารถบริหารทรัพยากรที่มีอยู่ให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด ส่งผลให้สามารถสร้างสรรค์คุณค่าและประโยชน์สูงสุดแก่กลุ่มเป้าหมายเช่นกัน

### 3) โครงการเทศกาล Night at the Museum

จากการดำเนินโครงการเทศกาล Night at the Museum ภายใต้งบพื้นที่ขอบเขตของสถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อกระตุ้น ปรับเปลี่ยนทัศนคติ และส่งเสริมให้กลุ่มเป้าหมายรู้สึกสนุกและชื่นชอบกับการเรียนรู้ผ่านพิพิธภัณฑ์และกิจกรรมที่สถาบันฯจัดขึ้น รวมไปถึงการ

เผยแพร่องค์ความรู้ภายใต้เรื่องราวเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ภูมิปัญญา ศิลปวัฒนธรรม ในรูปแบบใหม่ที่สนุกสนานและสอดคล้องกับพฤติกรรม รูปแบบการใช้ชีวิตของกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งตัวกลุ่มเป้าหมายของโครงการประกอบไปด้วย วัยรุ่น เยาวชน รวมถึงกลุ่มครอบครัวและผู้สนใจกิจกรรมทุกกลุ่มเป้าหมาย

ในส่วนความสอดคล้อง ตัวโครงการมีความสอดคล้องกับนโยบาย รัฐบาลในข้อ 4. การศึกษาและเรียนรู้ การทำนุบำรุงศาสนา ศิลปะ และ วัฒนธรรม และสอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์ชาติ และพัฒนาเศรษฐกิจและ สังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 ในยุทธศาสตร์ที่ 1 การเสริมสร้างและพัฒนาศักยภาพ ทุมนมนุษย์ รวมถึงสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ที่ 3 ด้านการพัฒนาและเสริมสร้าง ศักยภาพคน และสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ของ สบร.ยุทธศาสตร์ที่ 2 ด้านการ พัฒนาต้นแบบแหล่งเรียนรู้

โดยโครงการได้ผ่านการดำเนินงานแล้วเสร็จด้วยงบประมาณรวม เบิกจ่ายและผูกพันสัญญาคิดเป็นมูลค่า 3,993,247.18 บาท จากเป้าหมายของ โครงการที่วางไว้ว่าจะมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมและผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์ในช่วงเวลาการ จัดงานเป็นจำนวน 8,000 คน เมื่อดำเนินการเสร็จสิ้นสามารถทำให้เกิดผลลัพธ์ เกินกว่าเป้าที่วางไว้เป็นจำนวน 10,450 คน คิดเป็นสัดส่วนมากกว่าที่วางไว้ถึง ร้อยละ 31

ในการประเมินโครงการและวิเคราะห์ความคุ้มค่า ทางทีมที่ปรึกษา ได้พิจารณาค่าใช้จ่ายที่มีความเกี่ยวข้องกับการได้รับประโยชน์หรือการเข้าร่วม กิจกรรมของโครงการ ซึ่งสามารถแยกมุมมองออกเป็น 3 มิติ ดังนี้

### มิติที่ 1 การท่องเที่ยว

เนื่องจากมิวเซียมสยามถือเป็นสถานที่ที่มีเอกลักษณ์ และเป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่สามารถดึงดูดทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติให้เข้ามาเยี่ยมชม ดังนั้นจึง มีการพิจารณาข้อมูลค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับการท่องเที่ยว เช่น ค่าบริการการท่องเที่ยว ค่าพาหนะในจังหวัด ค่าสินค้าและของที่ระลึก เพื่อนำมาคิดคำนวณ



## มิตินี้ 2 การเรียนรู้และความสนุกสนานเพลิดเพลิน

ซึ่งเห็นได้ว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้รับรู้ความรู้ที่สอดแทรกผ่านกิจกรรมสั้นหลากหลายต่าง ๆ ดังนั้น ค่าใช้จ่ายในเรื่องความบันเทิง และค่าสั้นทางการ จึงถูกนำมาคิดคำนวณ

## มิตินี้ 3 อื่นๆ

ซึ่งในการคำนวณมูลค่าโครงการ จะต้องพิจารณาค่าใช้จ่ายในส่วนที่เกี่ยวข้องให้ครอบคลุม โดยการนำข้อมูลค่าใช้จ่ายในมิติต่างๆ ในการคิดคำนวณมูลค่าผลลัพธ์ นำมาจากข้อมูลสำรวจภาวะเศรษฐกิจและสังคมของครัวเรือน (Socio-Economic Survey : SES) จากสำนักงานสถิติแห่งชาติ และ ข้อมูลรายงานสถิติการท่องเที่ยวประเทศไทย ประจำปี 2560 ซึ่งจะพิจารณาข้อมูลค่าใช้จ่ายในประเด็นที่มีความเชื่อมโยงกับโครงการ จากแหล่งข้อมูลอ้างอิงที่สามารถเชื่อถือได้มาประมวลเพื่อให้อยู่ภายใต้กรอบการประเมินในการศึกษาครั้งนี้ โดยมีรายละเอียดดังตารางที่ 5

**ตารางที่ 5** การคิดคำนวณมูลค่าผลลัพธ์ที่เกี่ยวข้องกับโครงการเทศกาล Night at the Museum

| ประเด็น                         | มูลค่าต่อปี (บาท)                               |
|---------------------------------|---|
| ค่าพาหนะเดินทางในจังหวัด        | 808   |
| ค่าใช้จ่ายเพื่อความบันเทิง      | 1,499   |
| ค่าซื้อสินค้าและของที่ระลึก     | 2,154   |
| ค่าอาหารและเครื่องดื่ม          | 1,660   |
| ค่าบริการท่องเที่ยวภายในจังหวัด | 586   |
| บัตรชมการแสดงจิว                | 3,000   |
| ค่าสัมมนาการ (workshop)         | 500   |
| ค่าใช้จ่ายอื่นๆ                 | 108   |
| <b>มูลค่ารวมทั้งหมด</b>         | <b>10,315</b>                                   |
| <b>มูลค่าผลประโยชน์ต่อสังคม</b> | <b>10,315 บาท × 10,450 คน = 107,791,750 บาท</b> |

เมื่อคำนึงถึงมูลค่าของผลกระทบที่เกิดขึ้นของตัวโครงการจากกรอบมูลค่าผลลัพธ์ของโครงการที่เกิดจากการดำเนินงานของสปร. โครงการเทศกาล Night at the Museum สามารถก่อให้เกิดผลตอบแทนทางสังคมเป็นมูลค่า 20,578,014 บาท ซึ่งเมื่อหักลบจากงบประมาณที่ใช้ไปจำนวน 3,993,247 บาท จะยังเหลือมูลค่าเป็นบวกอยู่ที่ 16,584,767 บาท

| Input                  | Output                          | Outcomes                    | Impact                   |              |             |            |
|------------------------|---------------------------------|-----------------------------|--------------------------|--------------|-------------|------------|
|                        |                                 |                             | Deadweight               | Displacement | Attribution |            |
| เงินลงทุน<br>3,993,247 | คนเข้าร่วม<br>กิจกรรม<br>10,450 | มูลค่า<br>ผลลัพธ์<br>10,315 | Deadweight               | Displacement | Attribution |            |
|                        |                                 |                             | 56.47%                   | 56.15%       | 0%          |            |
|                        |                                 |                             | Value of Input           |              |             | 3,993,247  |
|                        |                                 |                             | Value of Social benefits |              |             | 20,578,014 |
|                        |                                 |                             | SROI ratio               |              |             | 5.15       |

โดยค่าอัตราส่วน SROI ถูกคำนวณตามสมการ

$$\begin{aligned} & ((\text{Output} \times \% \text{Outcomes}) \times \text{Value}) \times (1 - \% \text{Deadweight}) \times (1 - \\ & \% \text{Displacement}) \times (1 - \% \text{Attribution}) / \text{Input} \\ & = ((10,450 \times 100\%) \times 10,315) \times (1 - 56.47\%) \times (1 - 56.15\%) / \\ & 3,993,247 \\ & = (10,450 \times 10,315) \times 43.53\% \times 43.85\% = 20,578,014 / 3,993,247 \\ & = 5.15 \end{aligned}$$

\*มูลค่าผลลัพธ์ส่วนเกินและมูลค่าของผลลัพธ์ทดแทน นำมาจากการข้อมูลการเก็บแบบสอบถามออนไลน์

จากการประเมินโครงการผ่านกรอบแนวคิด SROI อัตราส่วนระหว่างมูลค่าผลประโยชน์ต่อสังคมที่ผ่านการหักลบอัตราส่วนมูลค่าผลลัพธ์ส่วนเกิน (โอกาสที่ผลลัพธ์จะเกิดขึ้นเองหากไม่มีกิจกรรมนี้) ที่ร้อยละ 56.47 และมูลค่าของผลลัพธ์ทดแทน (โอกาสที่ผลลัพธ์สามารถหาทดแทนได้จากที่อื่นๆ) ที่ร้อยละ 56.15 ของโครงการเทศกาล Night at the Museum ต่อมูลค่าของต้นทุนซึ่งเป็นปัจจัยนำเข้า ทำให้ได้อัตราส่วน SROI ที่ 1 : 5.15 ซึ่งหมายความว่าในงบประมาณทุกๆ 1 บาทที่ใช้งบลงทุนไปกับโครงการสามารถทำให้เกิดผลตอบแทนทางสังคม 5.15 บาท

### ข้อเสนอแนะจากที่ปรึกษา

- ในการจัดกิจกรรมครั้งนี้ยังมีพิพิธภัณฑ์เครือข่ายที่ร่วมจัดงานอีก 13 แห่ง ซึ่งควรจะมีการกำหนดตัวชี้วัดรองที่เกี่ยวกับเครือข่าย เพื่อให้สามารถเห็นถึงผลลัพธ์แนวทางความร่วมมือของเครือข่ายได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ยิ่งไปกว่านั้นหากสามารถเก็บข้อมูลทางสถิติที่เกี่ยวข้องจะสามารถนำมาใช้ในการวิเคราะห์ห้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นในอนาคต

- การบริหารจัดการโครงการถือว่าสามารถทำได้ดี มีผู้เข้าร่วมเกินความคาดหมาย ซึ่งเนื้อหากิจกรรมมีความชัดเจน โดยผู้เข้าร่วมได้รับความเพลิดเพลินที่แฝงแง่คิดศิลปวัฒนธรรมจิว เห็นได้จากโซเชียลหลักของกิจกรรมที่มีการนำเรื่อง

“มู่หลาน” ซึ่งเป็นตัวละครที่เป็นที่รู้จักทุกเพศทุกวัย และสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้เป็นอย่างดี อย่างไรก็ตามในเรื่องการบริหารจัดการทรัพยากร ควรพิจารณาเรื่องจำนวนเจ้าหน้าที่แต่ละฐานของกิจกรรม และความสามารถในการรองรับผู้เข้าร่วมกิจกรรมในแต่ละฐาน เพื่อให้เพียงพอในการให้บริการ และความต้องการของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

ที่มา : รายงานการศึกษาฉบับสมบูรณ์ งานประเมินผลการดำเนินงานของ สบร. ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2562



okmd

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)

69/18-19 อาคารมิว บิลดิง (วิทยาลัยการจัดการมหาวิทยาลัยมหิดล)

ถ.วิภาวดีรังสิต แขวงสามเสนใน กรุงเทพฯ 10400

โทรศัพท์ 0-21056500 โทรสาร 0-2105-6556,8

